Abril

GAME • MANDE O TAZ PARA CASA ANTES QUE ELE DEVORE SEU PC

RECREIO

Vou dar um susto neles!

R$ 5,95
Ano 4
Nº 190
30/10/2003

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 00190

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

NOVO SCOOBY

Saiba tudo sobre a série de TV e confira uma entrevista com o cão detetive e seu amigo Salsicha

GRÁTIS ROCK ANIMAL

Envelope ROCKANIMAL com:
- o Professor Tut
- 1 minigibi e 2 cartas

FUTEBOL
Descubra como é o trabalho dos craques

MALABARISMO
Truques para você fazer um show

www.RECREIONLINE.com.br

O REI DOS DESENHOS ANIMADOS AGORA PODE SER SEU.

REVISTA + VÍDEO

© Disney

Walt Disney
CLÁSSICOS

O REI LEÃO

EDIÇÃO ESPECIAL

NAS BANCAS!

Walt Disney
HOME ENTERTAINMENT

EDITORA Abril

www.disney.com.br/reileao

AQUI TEM

4 **Coisas legais de saber** — CURIOSIDADES!

6 **Quer ser detetive?** — TESTE
Que personagem da turma do Scooby você seria?

8 **Tecnologia antimonstro** — NA TV
Novidades nas aventuras de Scooby-Doo.

10 **Que dupla!** — BATE-PAPO
As revelações de Scooby e Salsicha.

12 **Faça malabarismo** — PARA BRINCAR
Dicas para você dar um show.

14 **Esperto e desconfiado** — BICHOS
Descubra as habilidades do texugo.

16 **Craques em ação** — PROFISSÕES
Saiba mais sobre o trabalho dos jogadores de futebol.

18 **Diário do professor Tut** — ROCK ANIMAL
Conheça os tesouros arqueológicos submarinos.

22 **Cadê?** — PASSATEMPO

24 **Os segredos dos labirintos** — TÚNEL DO TEMPO
Desvende os mistérios dessas construções.

26 **Labirinto** — PASSATEMPO
Ajude o explorador a pegar a esmeralda.

27 **Ninguém segura o Taz** — GAMES
Brinque com ele no computador.

28 **Idéias coloridas** — FAZENDO ARTE
Invente enfeites com pregadores.

29 **QUADRINHOS**

37 **Jogo dos sete erros** — PASSATEMPO

39 **Fique de olho** — PASSATEMPO
Encontre os bichos na cena.

40 **Seu espaço na RECREIO** — CORREIO

42 **Para rir** — TIRINHAS!

CAPA: DIVULGAÇÃO / SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

MARIPOSAS TÊM BOCA? QUANTO TEMPO ELAS VIVEM?

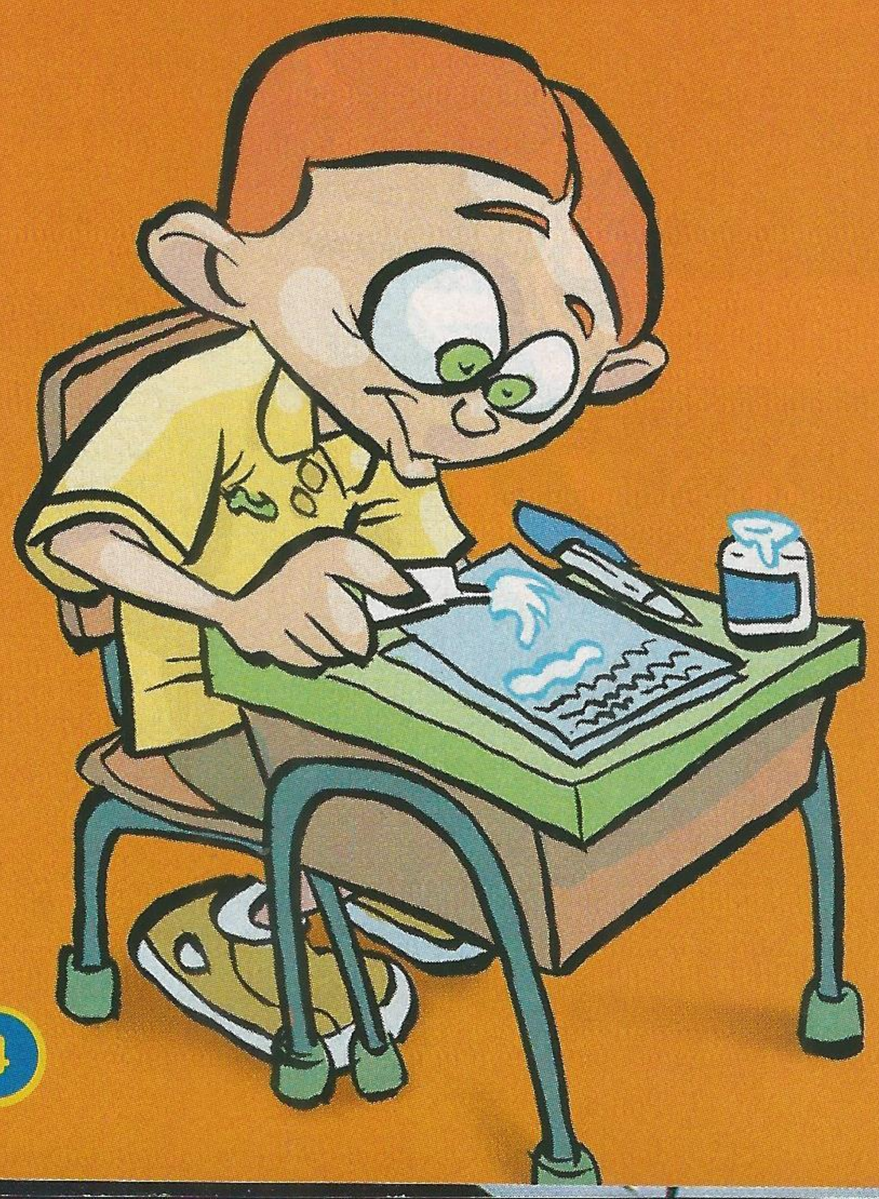
Felipe de Almeida, 8 anos
Rio de Janeiro – RJ

Não, a mariposa tem um aparelho bucal chamado espirotromba que parece um canudo. Como se alimenta basicamente de líquidos, ela usa esse aparelho para sugar os alimentos. Enquanto é uma larva, possui um aparelho triturador como uma boca. A vida adulta das mariposas é mais curta que a de larva. Varia de acordo com a espécie e pode ir de três dias até cerca de um mês.

DO QUE É FEITO O CORRETIVO?

Vitório Fuke Canozzi
Porto Alegre – RS

Há dois tipos: à base de água e de solvente. O primeiro é indicado para apagar canetas esferográficas, sinais de máquina de escrever e impressoras a laser. O feito com solvente pode ser usado para qualquer tipo de tinta, mas é tóxico. Os ingredientes básicos dos dois são: água, resinas, pigmentos e plastificantes. A mistura forma uma tinta branca que seca bem rápido.



QUEM INVENTOU O APARELHO DE BARBEAR?

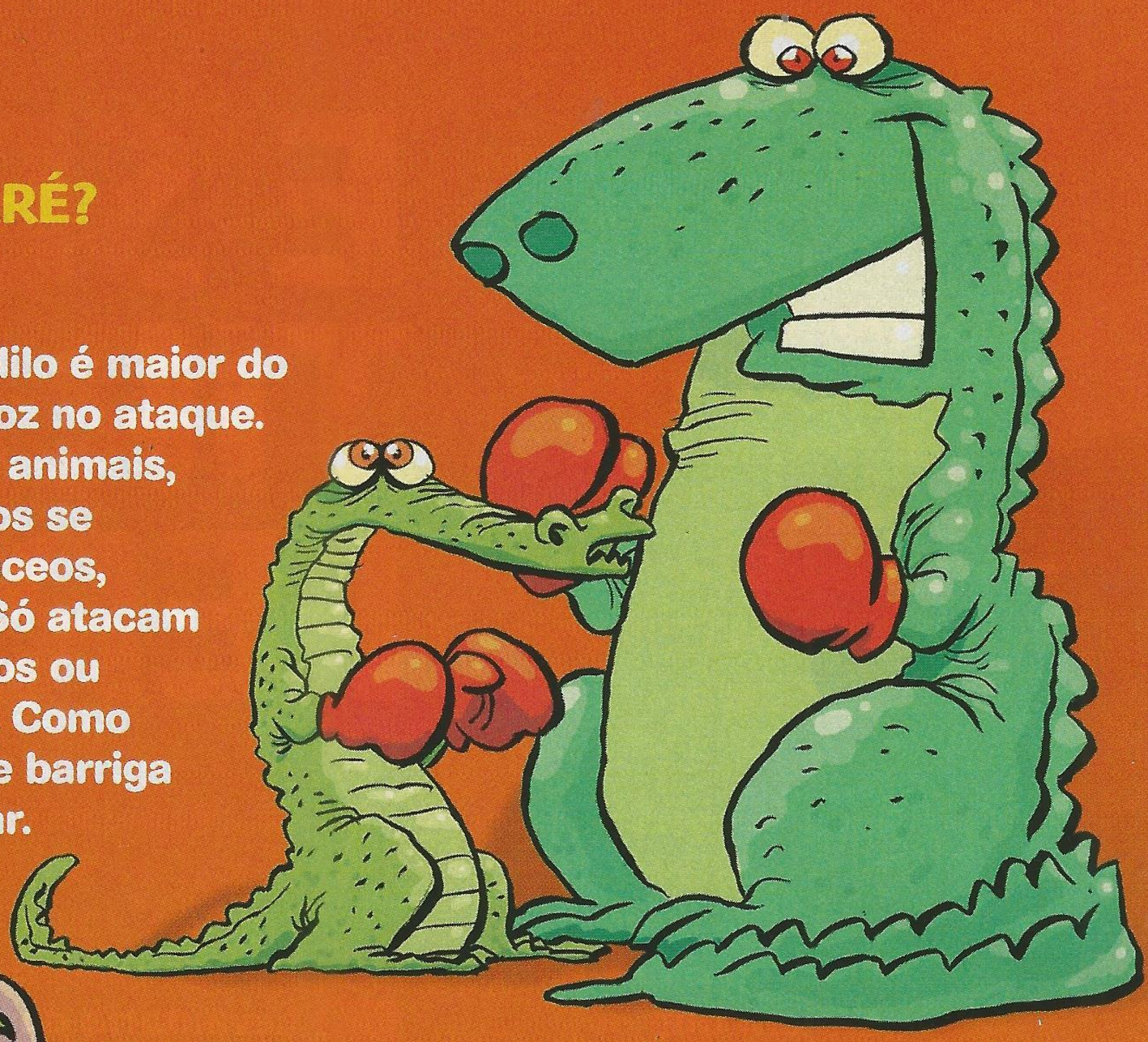
Douglas Souza Bueno
Catanduva – SP

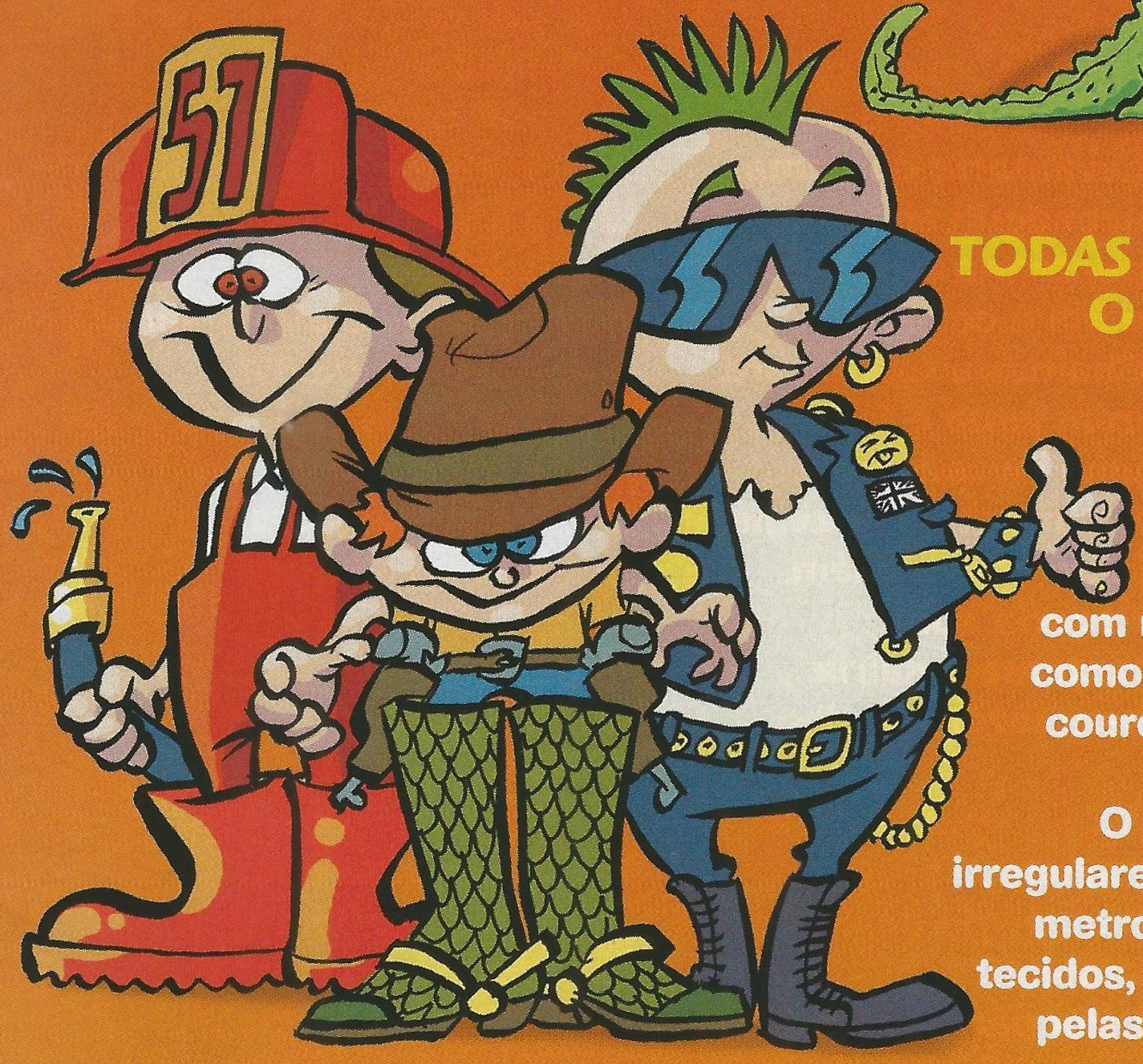
A lâmina de barbear foi inventada em 1895 pelo americano King C. Gillette, um comerciante que queria criar um produto barato, para ser usado, jogado fora e comprado novamente. A idéia surgiu enquanto ele se barbeava e pensava como era difícil ter de usar uma navalha que perdia o fio e precisava ser afiada sempre.

QUEM É MAIS PERIGOSO, O CROCODILO OU O JACARÉ?

Daniel Lee
Por e-mail

Os dois são perigosos, mas o crocodilo é maior do que o jacaré e costuma ser mais feroz no ataque. Eles pertencem ao mesmo grupo de animais, embora de famílias diferentes. Ambos se alimentam de insetos, peixes, crustáceos, moluscos e de alguns vertebrados. Só atacam o ser humano quando são provocados ou estão com uma fome além do limite. Como não dá para saber se o bicho está de barriga cheia, o melhor é nunca se aproximar.





TODAS AS BOTAS SÃO DE COURO? O QUE É COURO SINTÉTICO?

Carolina Bueno
São Paulo – SP

Não. Elas podem ser de vários materiais, como jeans, plástico ou couro sintético. Este último é feito com resinas produzidas industrialmente, como o PVC. As vantagens em relação ao couro natural são o custo mais baixo e a variedade de cores e aplicações. O couro natural é fornecido em peças irregulares. O sintético vem em rolos de 1,40 metro de largura, como acontece com os tecidos, assim pode ser melhor aproveitado pelas confecções e fábricas de calçados.

CONSULTORIA:
CAROLINA MELLO (Museu de Zoologia da USP), CARLOS C. ALBERTS (professor do Laboratório de Comportamento de Vertebrados da Unesp de Assis), ELEONORE SETZ (bióloga do Departamento de Zoologia da Unicamp), CARLOS CAMPANER (entomologista do Museu de Zoologia da USP) e SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR DA HELIOS CARBEX.

FONTE:
MIT (Massachusetts Institute of Technology).

VOCÊ SABIA QUE...

- **Os cervos e alces trocam de chifre todos os anos? Os chifres velhos caem no inverno, mas no verão eles ganham outros novinhos em folha.**

teste

E SE ELES TIRASSEM FÉRIAS?

Responda às perguntas e veja qual personagem da turma do Scooby-Doo você poderia substituir no desenho.

1 **Quando assiste a um filme de terror com seus colegas, você:**

- Fecha os olhos na hora em que os monstros aparecem e come muita pipoca.
- Presta atenção para entender os efeitos especiais.
- Se imagina na pele do herói.
- Fica de olho nos cenários e nas roupas dos personagens.

2 **Na sua opinião, todo detetive tem de ter:**

- Binóculos e outros acessórios.
- Bloco de anotações e muito raciocínio.
- Um parceiro.
- Disfarces e perucas diferentes.

3 **Qual destes livros você escolheria?**

- Receitas Deliciosas.
- O Líder de Sucesso.
- Dicas Infalíveis de Beleza.
- Manual do Sherlock Holmes.

4 **Se estivesse com a turma em uma casa antiga e sentisse sede de madrugada, você:**

- Levantaria da cama, acenderia as luzes, penteaaria o cabelo e iria à cozinha.
- Chamaria todos para irem junto e faria uma investigação.
- Só iria até a cozinha junto com alguém.
- Pegaria sua lanterna e sairia sem fazer barulho.

5 **O que você faria se chegasse a um parque de diversões assombrado?**

- Diria para a turma se dividir e cada um investigar uma área.
- Comeria um cachorro-quente antes de fugir.
- Daria uma volta na roda-gigante para ver tudo do alto.
- Procuraria pegadas e observaria o funcionamento dos brinquedos.

6 **Num acampamento, um de seus amigos fica com medo de sair sozinho para buscar lenha. Você:**

- Se oferece para ir com ele.
- Passa protetor solar e o acompanha.
- Vai buscar a lenha e investiga o lugar.
- Pede a alguém que vá com ele.

7 **Se um colega diz que viu uma sombra no banheiro da escola, qual a sua reação?**

- Não passa nem perto do banheiro.
- Vai até lá e tenta saber o que ele viu.
- Reúne uns amigos para investigar.
- Vai se pentear e tenta achar pistas.

8 **Quando vai viajar, você nunca se esquece de levar:**

- Xampu e sabonete.
- Vários biscoitos.
- Roupa de banho.
- Agenda eletrônica.

DIVULGAÇÃO

9 **Se fosse com a turma a um museu e ficasse sozinho em uma sala com roupas e móveis antigos, você:**

- Sairia correndo para encontrar o grupo.
- Olharia tudo e faria anotações.
- Aproveitaria para ver os detalhes de cada roupa.
- Ficaria imaginando a vida naquela época e sugeriria uma peça de teatro sobre o assunto.

10 **Um amigo da escola encontrou um bilhete anônimo na carteira. O que você faz?**

- Fica perto dele e o acompanha até em casa.
- Confere a caligrafia e tenta descobrir quem mandou o recado.
- Diz que deve ser brincadeira e sugere que ele responda.
- Pergunta no meio da classe quem foi que mandou o bilhete.

RESULTADO

Se marcou mais ◆:
Corajoso e decidido, você gosta de se sentir o líder da turma e poderia ficar no lugar de **Fred**. Como ele, é um pouco vaidoso, sabe agitar a galera e reunir todos para realizar tarefas importantes. Mas lembre-se de que é legal reconhecer também os talentos dos outros.

Se marcou mais ▲:
A **Velma** poderia tirar férias sem se preocupar: atento e racional, você fica sempre ligado nos detalhes e dificilmente cai em armadilhas. Cheio de iniciativa e coragem, é bem esperto e não acredita em tudo o que ouve. É cauteloso e um pouco tímido, mas conta com a ajuda de toda a equipe para entrar em ação.

Se marcou mais ●:
Assim como o **Salsicha**, você fugiria de todos os monstros e atacaria qualquer biscoito ou sanduíche que encontrasse no caminho. Apesar de ter medo até de sua sombra, você é do tipo que não pensa duas vezes quando precisa ajudar um amigo. Nessa hora, encara todos os desafios, mesmo que fique tremendo.

Se marcou mais ■:
Com você por perto, **Daphne** poderia viajar sossegada. Como ela, você tem espírito de aventura e está sempre pronto para decifrar mistérios. Só que às vezes se descuida um pouco. Mesmo em perigo, não entra em pânico e tenta manter o controle e a boa aparência, até que seus amigos cheguem para ajudá-lo.

NA TV

PRONTOS

Agora os monstros é que vão ficar com medo. Scooby-Doo e sua turma estão mais equipados e poderosos em sua nova série na TV.

Se você acha que um bom detetive só precisa de um disfarce e de uma lupa, está por fora. Os tempos mudaram e as novidades tecnológicas podem ser úteis para quem vive se livrando de monstros e fantasmas, como é o caso da turma do Scooby-Doo.

Viajando pelo mundo em busca de mistérios, eles vão parar em lugares assustadores e cheios de armadilhas. Num dia estão em um safári com animais africanos desaparecidos, depois têm de desvendar um enigma em um parque de diversões assombrado ou derrotar um dino que parece ter ganho vida.

Para encarar essas feras e também múmias, monstros melequentos e fantasmas, eles agora usam celulares de última geração, binóculos e mapas eletrônicos.

Até a Máquina de Mistério, o incrível furgão da turma, tem dispositivos especiais. Imagine como Scooby e Salsicha estão contentes com uma televisão a bordo, uma geladeira nova com espaço para muitos sanduíches e ainda ar-condicionado, para que ninguém fique de cabeça quente. Assim não vai ter monstro que vença essa galera!

KIT BÁSICO DOS DETETIVES

Saiba mais sobre os novos equipamentos da turma do Scooby:

PDA Um computador de mão bem versátil, que pode ser acionado com uma caneta. É ideal para fazer anotações. Alguns modelos mais modernos aceitam também comandos de voz.

Telefone celular A turma se divide para procurar pistas e mantém contato pelo telefone.

GPS Instalado na Máquina do Mistério, é um equipamento que faz mapas eletrônicos por meio de uma rede de satélites. O modelo de aparelho usado no desenho fala e dá dicas, mas a turma nem sempre usa a máquina direito.

Laptop Um computador portátil que é ideal para organizar as informações e fazer pesquisas na internet.

Binóculos de visão noturna Fred ganhou esses binóculos que têm dispositivos sensíveis a raios infravermelhos, permitindo ver bem longe e com nitidez, mesmo no escuro.

PARA TUDO

A série O que há de novo Scooby-Doo, vai ao ar no Cartoon Network de segunda a sexta-feira às 15h30 e aos domingos às 21h30.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

BATE-PAPO

Dupla do BARULHO

Scooby e Salsicha são inseparáveis. Tanto que é impossível entrevistar só um deles: os dois não se desgrudam. Veja o que eles contaram para a RECREIO.

SALSICHA

RECREIO O que você mais gosta no Scooby?

SALSICHA Ele é um cara muito divertido, sabe como é. O Scooby é um camarada e tanto, meu filho.

RECREIO Quem tem mais medo de fantasmas: você ou o Scooby?

SALSICHA Bem, nunca paramos para pensar nisso. Uma vez a gente ia discutir isso na hora do lanche, mas um fantasma horrível, grande e verde apareceu e nós tivemos que correr. Acho que corri primeiro, mas o Scooby é rápido pra cachorro.

RECREIO Como você se tornou detetive sendo tão medroso?

SALSICHA Não que eu seja medroso, longe disso. Sou precavido, o que é muito diferente, sabe como é. Quem fica lá de isca todas as vezes? Pensa que é fácil, meu filho? Não é não. Fácil é comer. E com o Scooby por perto, até isso é difícil.

RECREIO Você teve algum treinamento especial para fazer parte da turma?

SALSICHA Eu era o melhor da rua em Detetive, Scotland Yard e Jogo da Vida. Quer treinamento melhor que esse? Eu também era bom em corridas, o que ajuda muito hoje em dia.

RECREIO Qual sua comida preferida?

SALSICHA Tirando pedras e terra, todas as outras.

RECREIO Você já pensou em dar um trato no visual?

SALSICHA O que você quer dizer com isso, meu filho? Que minhas roupas não são legais? São as mais legais de todas! Que coisa isso, viu? Aliás, esse papo me deu fome.

RECREIO Na nova série há vários equipamentos legais. Onde vocês conseguiram tudo isso?

SALSICHA Bem, as coisas melhoraram, sabe? Fizemos um filme, ficamos mais famosos... E tem um pessoal batuta aí que inventa tralhas eletrônicas. O Fred é simplesmente viciado nisso. Aproveitando essa onda tecnológica, o pai da Daphne deu um laptop para a Velma e um celular para a gente. O tio do Fred comprou uns binóculos de visão noturna maneiros pra ele. E até o furgão melhorou!

SCOOBY

RECREIO O que você mais gosta no Salsicha?

SCOOBY Ele é um cara muito legal. Sempre fica ao meu lado, especialmente quando estamos fugindo de algum monstro feio e pegajoso. Ah, e todo mundo que assiste aos desenhos sabe que o que mais gosto nele é o bom gosto por comida. O Salsicha faz os melhores sanduíches do mundo e eu sempre como antes dele!

RECREIO O que há de tão especial nos biscoitos Scooby?

SCOOBY Eles têm o meu nome, oras! São feitos do jeitinho que eu gosto.

RECREIO Você acha legal ser um cachorro detetive famoso?

SCOOBY Resolver mistérios é divertido e o Salsicha também é ótima companhia. Então acho bom estar ao lado dele, fugir de monstros e depois ir lá e tirar a máscara deles. Não que eu seja exatamente um detetive, sabe? A Velma é quem resolve tudo, mesmo com o Fred achando que é o sabichão. E eu só sirvo de isca com o Salsicha. Aliás, isca me lembra peixe. Já estou ficando com fome. Será que alguém tem comida aí?

RECREIO Como você foge de fantasmas depois de comer tanto?

SCOOBY Estou no auge da minha forma física e, felizmente, ainda não engordei muito. Eu como muito porque preciso de energia para fugir dos monstros. Você sabia que alguns deles usam patins, motores, jatos e coisas do tipo? Não é nada fácil ganhar desses caras na corrida. Mesmo tendo quatro patas!

RECREIO Qual é o seu maior sonho?

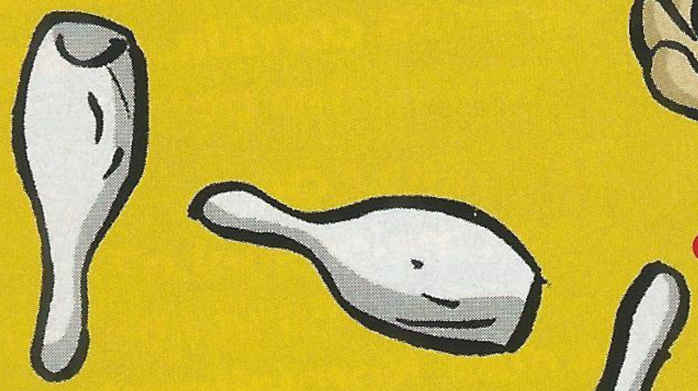
SCOOBY Eu sonho todos os dias. Normalmente vejo biscoitos Scooby voando ao redor da minha cabeça. Uma vez eu sonhei em ser um astro de televisão. Até hoje não acredito que acabou dando certo. Mas, por mais que eu tente, quando jogo os biscoitos Scooby para o alto, eles nunca rodam e eu como tudo antes que caiam no chão!

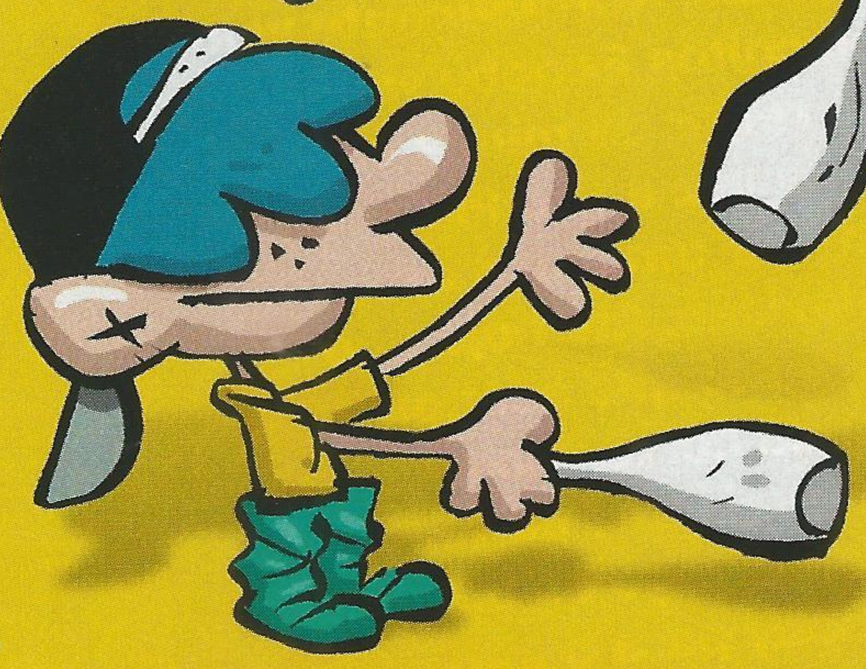
RECREIO Você já esteve no Brasil?

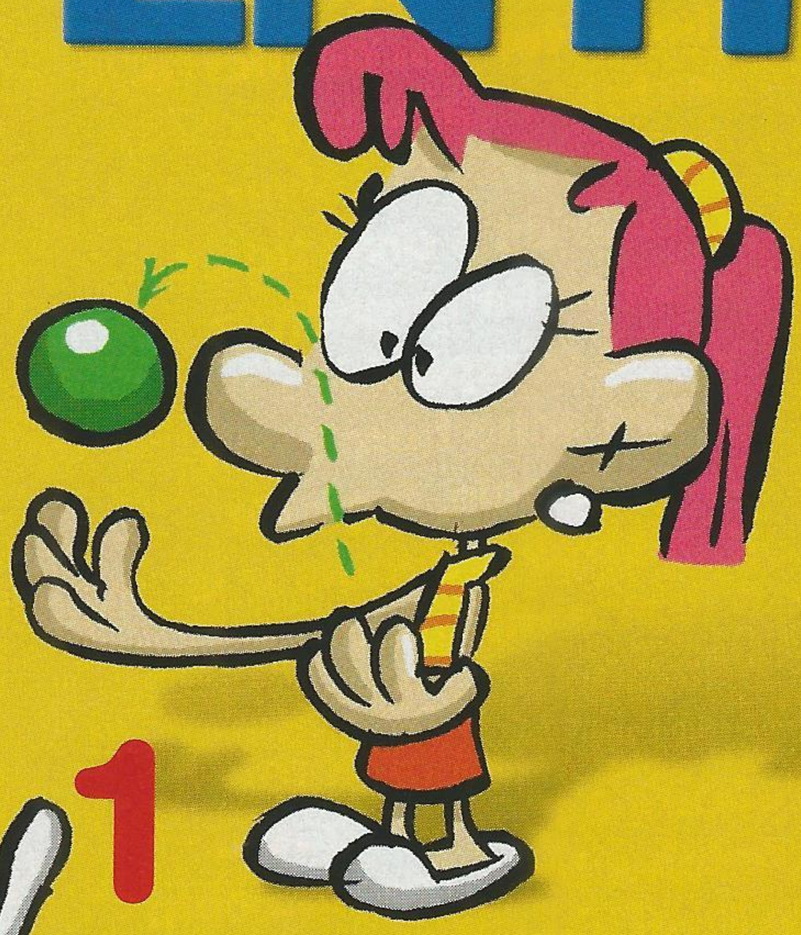
SCOOBY Ainda não. Mas toda semana eu digo para a Daphne tentar resolver algum mistério em Varginha ou em São Paulo. Como eu não dirijo e nem posso comprar uma passagem, fica difícil mesmo chegar até o Brasil.

ENTRE NE

Prepare um show de malabarismo para a turma.



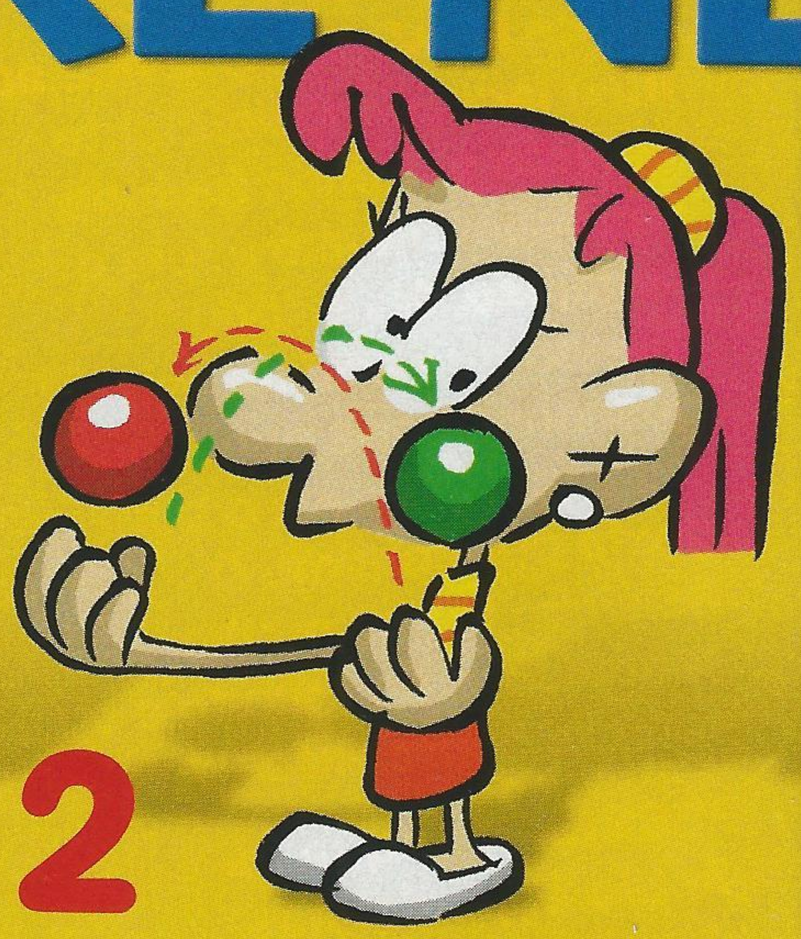




1 PEGANDO O JEITO

Comece apenas com uma bolinha para treinar o ritmo das jogadas.

Com os pés paralelos à linha dos ombros e as mãos na altura da cintura, faça a bola ir de uma mão para a outra, em movimentos contínuos. Comece devagar e vá acelerando aos poucos.



2 O DESAFIO COMEÇA

Quando perceber que já está ligeiro na brincadeira com uma bolinha, comece a usar duas.

Jogue uma delas da mão direita para a mão esquerda. Quando ela estiver no meio do caminho, mais ou menos na altura dos seus olhos, jogue a bola da mão esquerda para a mão direita.

Assim, a mão esquerda fica livre para pegar a bola lançada pela mão direita. Pegue a segunda bola com a mão direita. Treine até conseguir.

Depois faça o mesmo tipo de movimento, mas começando com a mão esquerda. Não desanime, as primeiras vezes são difíceis mesmo, mas tudo depende de treino.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Pinturas e desenhos mostram que há mais de 5 mil anos já existiam artistas que faziam malabarismos? Esse tipo de jogo era praticado por egípcios, chineses, gregos, romanos, e ainda por astecas e índios do Pacífico Sul e do Japão.**
- **Na Europa, durante a Idade Média, os malabaristas se apresentavam em feiras e praças? Depois passaram a acompanhar músicos e a mostrar suas habilidades em circos, viajando pelo mundo.**
- **O Talmud, livro da tradição judaica, conta a história de um rabino que controlava oito tochas em chamas e oito taças?**
- **Um livro chinês antigo fala de um artista que fez um exército fugir ao mostrar seus malabarismos com sete espadas?**

SSA ONDA

3

O GRANDE MOMENTO

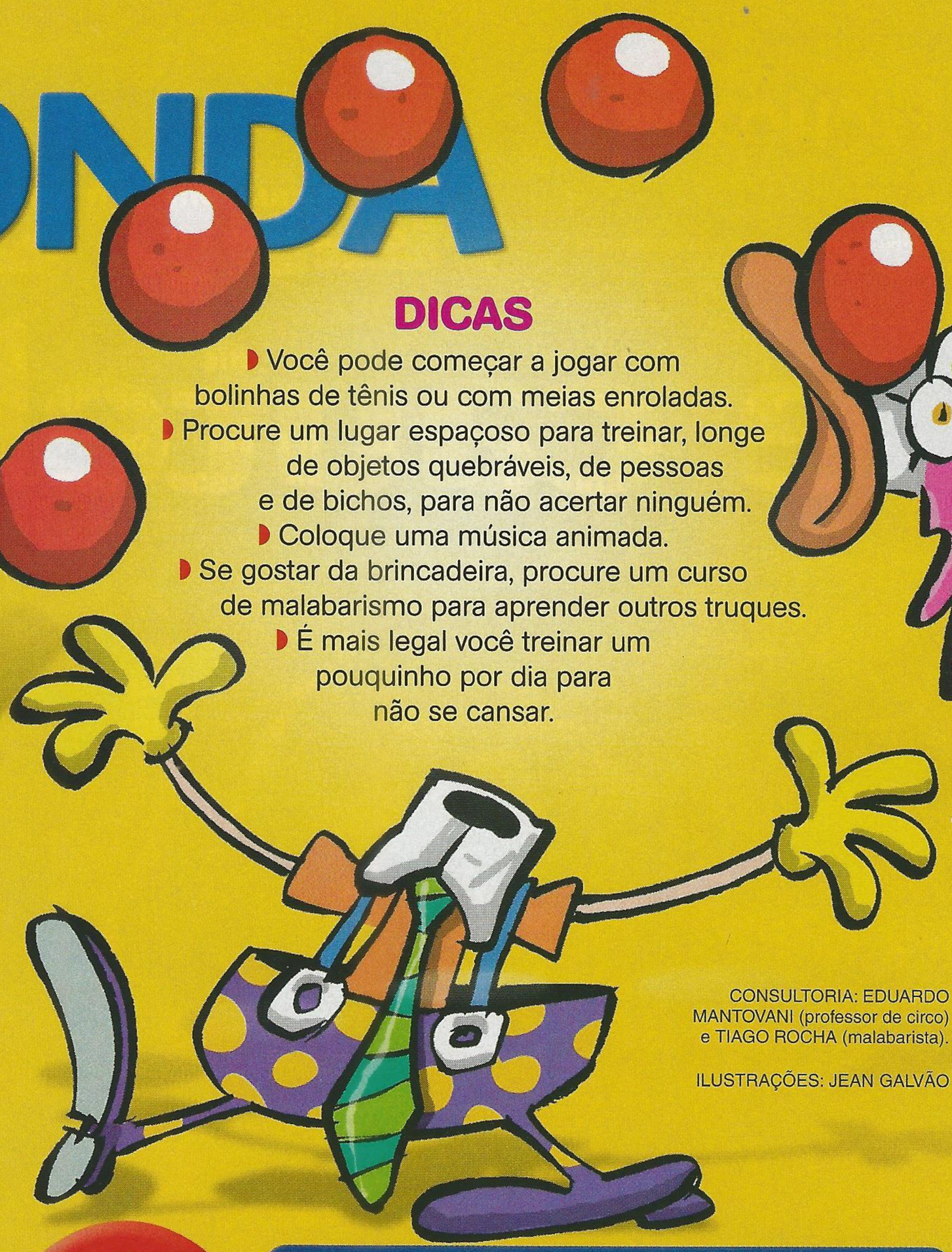
Agora é o maior desafio: se controlar três bolas, você já pode ser chamado de malabarista.

Comece com duas bolas em uma mão, que chamaremos de mão 1, e uma bola na outra, a mão 2.

Jogue uma das bolas da mão 1 para a mão 2. Antes que a bola chegue à mão 2, jogue a bola da mão 2 para a mão 1. Assim a mão 2 fica vazia para pegar a primeira bola. Pegue a primeira bola e, depois, jogue a terceira bola da mão 1 para a mão 2.

DICAS

- Você pode começar a jogar com bolinhas de tênis ou com meias enroladas.
- Procure um lugar espaçoso para treinar, longe de objetos quebráveis, de pessoas e de bichos, para não acertar ninguém.
- Coloque uma música animada.
- Se gostar da brincadeira, procure um curso de malabarismo para aprender outros truques.
- É mais legal você treinar um pouquinho por dia para não se cansar.



CONSULTORIA: EDUARDO MANTOVANI (professor de circo) e TIAGO ROCHA (malabarista).

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Veja mais dicas e explicações no site da RECREIO: www.recreionline.com.br

OBJETOS VOADORES

É possível fazer malabarismos com bolas, pratos, chapéus, varetas, cones, tochas e outras peças. Conheça alguns malabares mais comuns.

Claves ▸ **São pinos de plástico parecidos com os dos jogos de boliche e bem difíceis de controlar.**

Devil stik ▸ **Varetas com cerca de 40 centímetros feitas de madeira ou de borracha.**

Diabolô ▸ **É formado por duas meias-circunferências unidas por um elo de metal e manipulado com um cordão. O mais tradicional é o chinês, feito de bambu, com furinhos nas laterais que o fazem assobiar enquanto roda.**

BICHOS

CONSULTORIA: GILSON E. IACK XIMENES
(Museu de Zoologia da USP).

Espertos e cautelosos

Conheça o texugo, um animal que sabe se cuidar.

Desconfiado, ele não sai de casa sem antes passar um tempo na entrada da toca, de ouvidos e focinho atentos, localizando ruídos e farejando possíveis inimigos. Quando tudo parece calmo, dá uma voltinha por perto e retorna. Fica mais um pouco na porta do abrigo subterrâneo. Cheira tudo de novo e pensa muito antes de se afastar.

O texugo parece exagerado, mas toma todos esses cuidados porque não enxerga bem, é pequeno e não tem muita habilidade para se defender. Precavido, só deixa a toca à noite, quando os outros bichos estão dormindo. Aí, pode passar até dez horas andando em busca de alimentos, voltando só ao amanhecer.

A ficha do bicho

Tamanho ▸ até 90 centímetros, mais 20 centímetros de cauda.
Peso ▸ até 16 quilos.
Tempo de vida ▸ até 6 anos.
Gestação ▸ cerca de 9 meses.
Onde vive ▸ na Europa, na Ásia (até o leste do Japão) e em algumas ilhas do Mediterrâneo.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

Ele come de tudo e costuma se adaptar ao tipo de alimento disponível na região onde vive. Pode caçar insetos, rãs, lagartos, minhocas e pássaros, e também gosta de ovos e de vegetais.

CASA BEM PLANEJADA

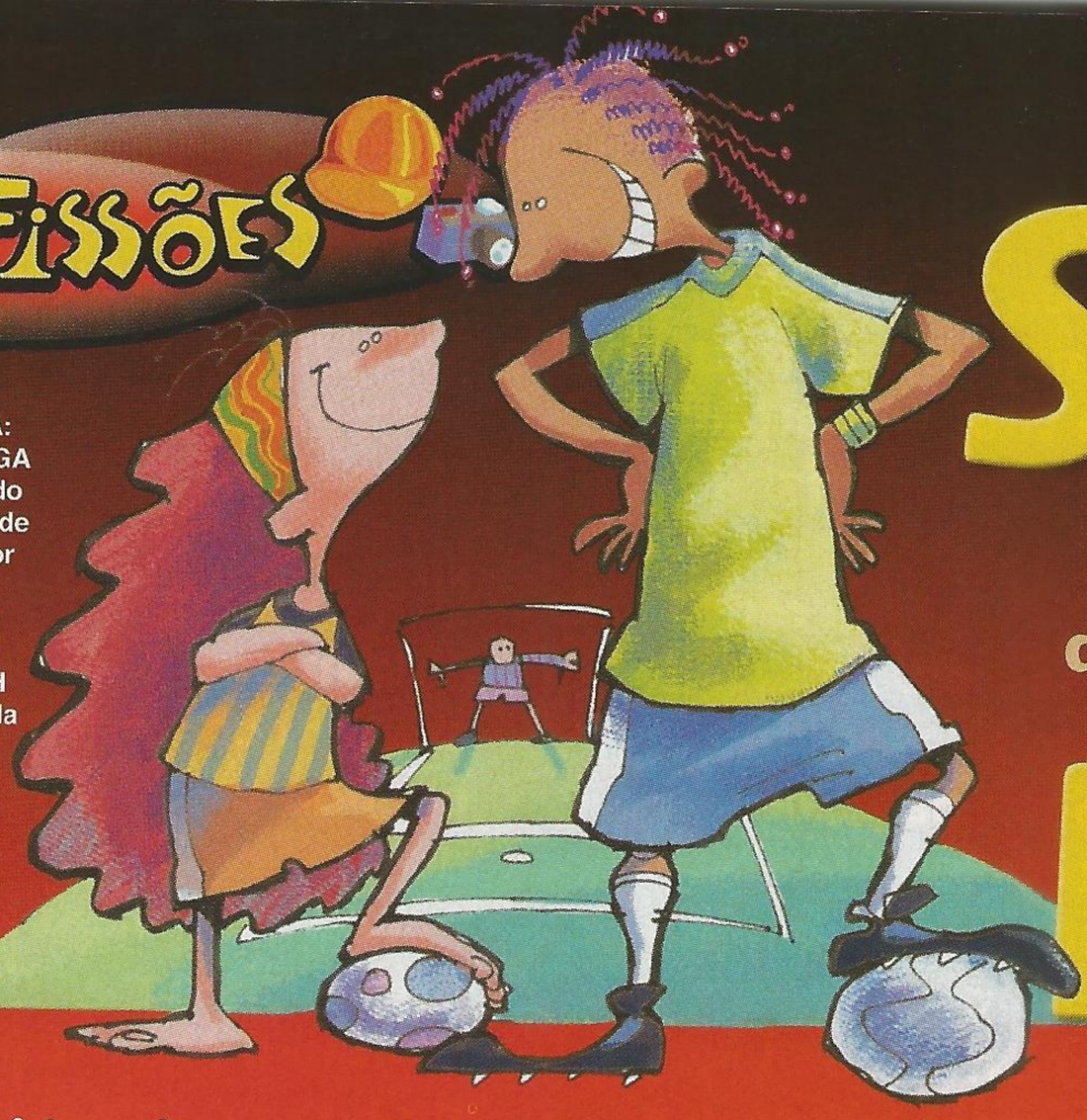
O texugo vive em grupos que podem ser numerosos. A turma mora em uma grande toca subterrânea, com túneis interligados e um quarto para cada um.

Às vezes, várias gerações de uma família vivem na mesma toca por anos e vão aumentando seu território, criando construções complicadas que dificultam a entrada de invasores.

Como passam muito tempo em casa, os texugos escolhem bem o terreno onde vão morar e capricham na construção e organização do lar.

Procuram lugares um pouco inclinados, onde a água não se acumule, e fazem camas de grama seca, folhas ou musgo. Esse material é substituído sempre, para que se mantenha seco e macio.

Bem perto da toca, cavam buracos, que servem como banheiro e ainda para marcar as áreas onde tomam banho de sol nas primeiras horas da manhã e onde brincam de luta ou rolam na terra para se divertir.



SHOW DE BOLA

Saiba como é o trabalho dos jogadores de futebol.

CONSULTORIA: CHICO FORMIGA (coordenador do Departamento de Futebol Amador do Santos Futebol Clube) e GUSTAVO HESSELBARTH (coordenador da Escola Oficial de Futebol Chute Inicial Corinthians).

A torcida grita seu nome enquanto você corre pelo campo comemorando mais um golaço! Seu time é campeão de novo! Muita gente já teve um sonho assim. Quem não gostaria de se tornar um ídolo do futebol, como Ronaldo ou Roberto Carlos?

Para ser como esses feras, não basta saber chutar. Eles têm talento e treinam pesado para se preparar fisicamente e tecnicamente.

Os exercícios diários incluem alongamentos, musculação e corridas para garantir resistência, flexibilidade e força. Além disso, há os treinos técnicos e táticos, quando todos vão para o campo e ensaiam as jogadas.

A disciplina é importante também fora dos campos. O atleta tem de descansar, ter pelo menos oito horas de sono por noite e cuidar da alimentação para manter a saúde em dia.

A preparação é tão importante que, antes de uma partida, os jogadores vão para a concentração, geralmente um lugar retirado, onde descansam se exercitam, treinam e recebem instruções.

Com sol ou chuva, todos têm de estar prontos para o trabalho. Um bom resultado depende do máximo de esforço e de dedicação em cada partida. E claro que um pouco de sorte ajuda.

Entre em campo

Quem tem interesse em ser jogador de futebol profissional deve começar pedindo informações nos clubes de sua cidade. Muitos deles selecionam meninos e meninas para as equipes infantis, fazendo testes com bola. Os técnicos observam a habilidade, a resistência e a velocidade de cada um. Além disso, alguns clubes têm "olheiros", que são os profissionais que visitam escolinhas e campos de bairro e observam jogos de rua em busca de novos talentos. Os escolhidos recebem um convite para treinar no clube.

A concorrência é grande e os selecionados passam a fazer parte das equipes amadoras. Muitas vezes, os clubes oferecem também casa, alimentação e escola para os iniciantes, preparando os craques do futuro.

Aula de bola

Para aprender a jogar futebol ou melhorar seu desempenho em campo você pode procurar uma escola de futebol. Muitas contam com aulas para meninos e meninas de todas as idades e têm professores especializados, que ensinam como fazer passes, conduzir a bola e dar chutes a gol, além de trabalhar o preparo físico, permitir que o aluno aprenda a se posicionar em campo e entenda bem as regras do esporte. Há até treinos específicos para quem quer ser goleiro.

Algumas escolas ligadas a grandes clubes oferecem vagas gratuitas para alunos selecionados e outras cobram mensalidades.

Um dos destaques do Santos é Robson de Souza, conhecido como Robinho. Veja o que ele contou à RECREIO sobre a profissão.

Papo de craque

RECREIO ▸ Qual a melhor e a pior parte da profissão?
Robinho ▸ Sempre quis ser jogador de futebol. Acho legal poder viver do que eu gosto e receber o carinho dos torcedores. A parte chata é ficar longe da família nas viagens, mas tento levar numa boa.

RECREIO ▸ Você joga futebol no tempo livre?
Robinho ▸ De vez em quando jogo futevôlei com meus amigos. Mas para me divertir gosto mesmo é de pagode e videogame.

RECREIO ▸ Como um jogador vira craque?
Robinho ▸ Acho que o bom jogador já nasce com um dom. Mas os treinos fazem desse jogador um profissional que pode ir longe na carreira.

RECREIO ▸ Dê uma dica para quem quer ser jogador de futebol.
Robinho ▸ É um caminho difícil, mas, se a pessoa gostar muito, tem de se dedicar e não pode desistir diante das dificuldades.

ROCK ANIMAL

Esta semana, junto com a sua Recreio, você recebe o **professor Tut**. Ele vai fazer parte da sua equipe e vai ajudá-lo nos desafios da **Trilha do Tesouro**.

O diário do

O professor participou com a equipe do Dr. Gemma de uma expedição arqueológica na África. Veja as anotações que ele fez.

Hoje visitei o Forte Jesus, uma construção que fica no Quênia, onde há um museu arqueológico importante. No litoral da região, alguns arqueólogos encontraram um navio naufragado carregado de peças antigas. Tenho certeza de que vale a pena mergulhar e investigar mais o lugar.

Embarcações cheias de riquezas passavam por ali e deve haver muitos tesouros no fundo do mar. Quero ser o primeiro a encontrá-los.

Em minhas pesquisas, descobri que os estudiosos acreditam que há mais de 3 milhões de navios desaparecidos em mares e oceanos. Ouro e peças raríssimas estão servindo de enfeite para os peixes. Vou fazer expedições submarinas em outros lugares do mundo.

CORBIS/STOCKPHOTOS

Sinais do passado

Canhões como este e outras partes dos navios permitem saber como eram construídas e usadas as embarcações.

Pesquisadores já encontraram alguns navios naufragados na costa do Brasil com objetos importantes para os estudos de arqueologia, como moedas, jóias, peças de prata e porcelana.

Tut

30 de out

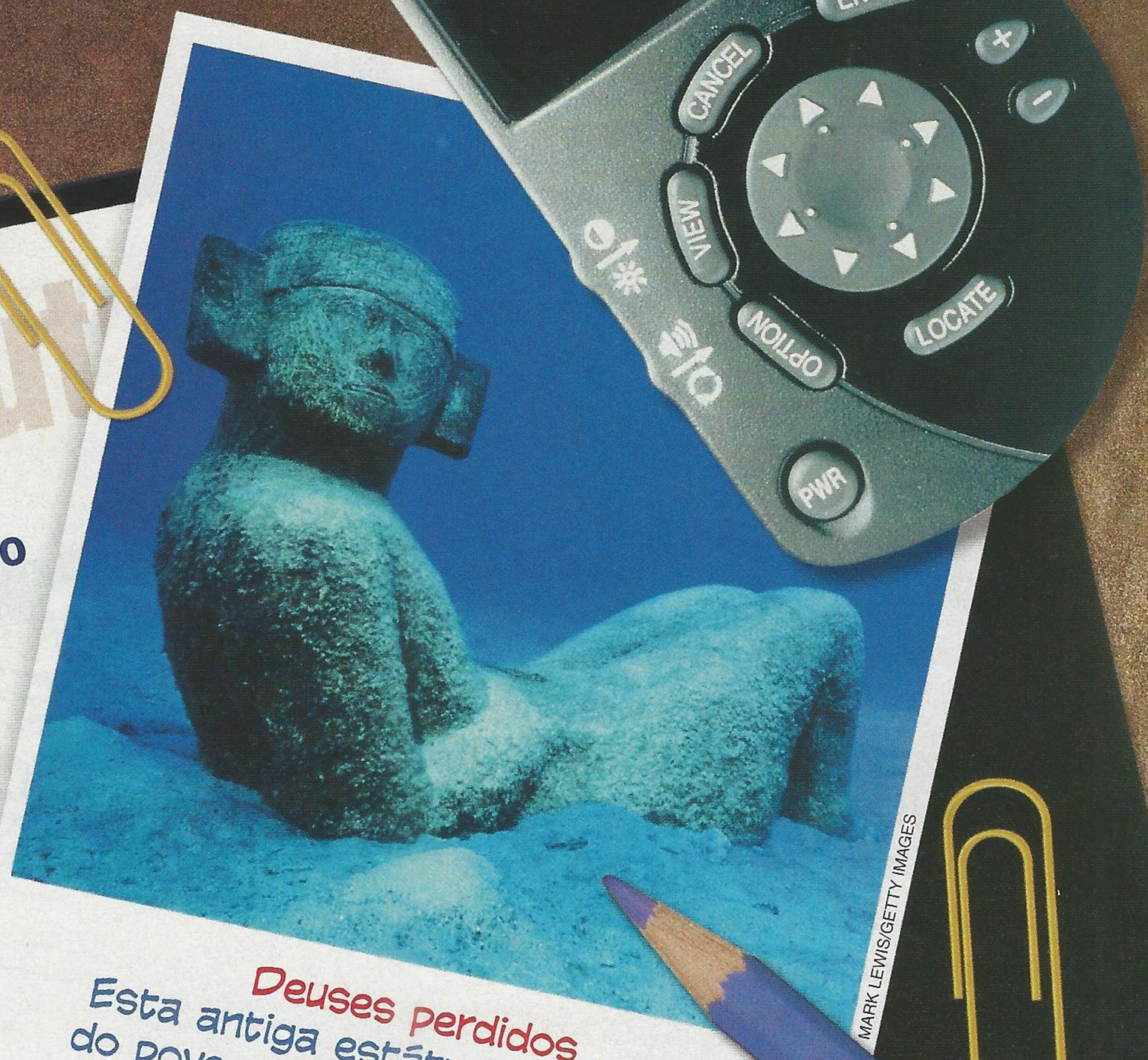
AVENTURAS PELO MUNDO

Vou planejar pesquisas submarinas em outras áreas para estudar também a estrutura das embarcações, pois alguns povos desenvolveram navios muito avançados.

Investigando naufrágios vou saber como os antigos viajavam e que tipo de comércio realizavam. Quero planejar minhas próprias viagens e fazer grandes descobertas. De preferência, longe desse grupo de garotos intrometidos.

TRABALHO CUIDADOSO

Não vai ser difícil organizar essas expedições. Estou habituado a mergulhar e só preciso acionar minha equipe. Lá embaixo, o trabalho é bem parecido com o de qualquer arqueólogo. Vamos demarcar uma área e fazer pequenas escavações, pouco a pouco. É preciso ser ainda mais cuidadoso do que na superfície porque, se a areia do fundo se espalha, não se vê nada. Além disso, muitas peças estão bem enferrujadas ou cobertas de algas e plantas.



MARK LEWIS/GETTY IMAGES

Deuses perdidos
Esta antiga estátua de um deus do povo maia foi localizada perto da ilha Cozumel, no México.

Os navios afundados são as principais fontes de pesquisa, mas a arqueologia subaquática estuda também vestígios de cidades e construções submersas tanto nos oceanos e mares como em lagos, rios e represas.

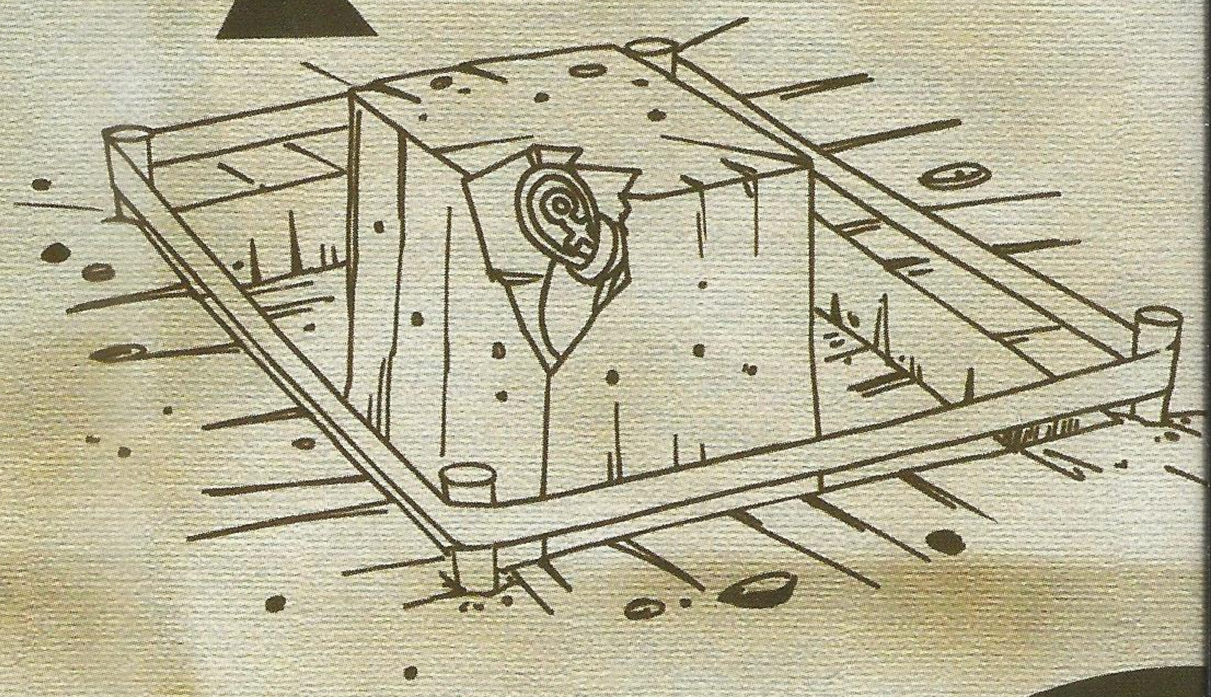
Em regiões de águas geladas, como o norte da Europa, o frio intenso ajuda a conservar os objetos e navios.

Manual do Jovem

3º capítulo - Encontrando peças

1

Durante uma escavação, peças muito sensíveis podem ser encontradas. Quando isso acontece, o arqueólogo precisa isolar o local da exploração e separar o pedaço inteiro do solo onde a peça está enterrada, como um bloco.



Chang é muito observador e detalhista com as peças de suas escavações.

3

No laboratório, o bloco deverá ser escavado aos poucos, sempre com muito cuidado para que não haja risco de quebrar a peça. Esse tipo de escavação exige ferramentas mais delicadas como pequenas espátulas e pincéis macios.

Patrocínio:
SUCRILHOS
Kellogg's

Arqueólogo sensíveis.

2

O bloco deve ser levado até um laboratório de arqueologia para ser escavado com muita calma. Por isso, precisa ser retirado, embalado e transportado delicadamente, para evitar que algum acidente aconteça.

wgcomunicação

Experimente retirar um bloco da Rocha que vem na próxima Recreio.

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

PASSATEMPO

Cadê?

Procure na mata as figuras que aparecem em destaque.

SANDER

Zzzzzzzzz

Z

Resposta na página 42!

Tente não se perder!

Texto: MARIANA WEBER

Descubra os segredos dos labirintos, construções que parecem um quebra-cabeça.

Labirinto não é só um tipo de passatempo. Essas construções, com voltas e mais voltas, existem mesmo.

Muitos parques têm labirintos para a gente se divertir, mas eles não são exatamente uma novidade: o primeiro de que se tem notícia foi feito no Egito há mais de 3 mil anos.

Os labirintos tiveram diferentes funções em várias épocas. Podiam servir para dificultar a entrada de estranhos em certos edifícios, eram usados para treinamento de cavaleiros e, segundo algumas crenças, até afastavam seres do mal, que, perdidos, desistiam de entrar em casas e templos.

Na Europa medieval, muitas igrejas tinham desenhos em espiral no chão. Percorrer esses caminhos era uma alternativa para quem não podia ir a lugares sagrados fazer peregrinações.

As crianças adoravam brincar nos labirinto. Os adultos logo perceberam que esses lugares eram divertidos e criaram alguns em jardins, usados como atrações em feiras e festas.

Mais tarde, ter um jardim-labirinto virou mania entre os ricos, que adoravam passear entre os caminhos misteriosos e cheios de plantas.

Você sabia que...

- O faraó Amenemhet III, que viveu há cerca de 4 mil anos no Egito, construiu um templo que era um grande labirinto ligado à pirâmide onde seria enterrado? Hoje só restam ruínas no lugar.
- O labirinto completo mais antigo que existe fica no litoral da Espanha? Feito de pedra, ele provavelmente foi erguido por volta de 1500 antes de Cristo.
- O labirinto King Arthur's Mirror Maze, na Inglaterra, é cheio de espelhos e todo decorado com figuras de cavaleiros, que confundem, ainda mais, quem tenta encontrar uma saída?
- Na Dinamarca há um labirinto com 5 quilômetros de trilhas, separadas por cerca de 50 mil pinheiros? É preciso pegar um mapa antes de passear pelos corredores.

FOTO: JASON HAWKES/GETTYIMAGES

Este é o maior labirinto de cerca viva do mundo. Foi feito em 1975 e ampliado em 1989. Ele tem quase 3 quilômetros de caminhos e seis pontes.

Tipos diferentes

Nem todos os labirintos são complicados. Alguns têm apenas um caminho longo e cheio de voltas que sempre leva ao centro. Outros têm muitas bifurcações e um segredo: é só seguir pela esquerda o tempo todo. Há também alguns tipos que não obedecem a regras. Podem ter túneis e pontes, caminhos que fazem curvas e voltam ao início. Explorar um local assim é um desafio. Qualquer um fica perdido e andando em círculos por um bom tempo.

O labirinto visto de cima nesta foto foi construído em 1980 no jardim de um antigo castelo escocês.

CORBIS/STOCKPHOTOS

Princesa esperta

Uma lenda grega conta a história do Minotauro, um monstro com corpo de homem e cabeça de touro que vivia em um labirinto. O rei Minos o alimentava enviando jovens para a toca da fera.

O guerreiro Teseu resolveu entrar no labirinto e acabar com o monstro. Ariadne, filha do rei, apaixonou-se pelo herói e, sabendo que ele teria pouca chance de escapar daquele lugar quase sem saída, resolveu ajudá-lo. Ela entregou a Teseu um rolo de barbante e mandou que ele começasse a desenrolar o fio a partir da entrada do labirinto. Ele seguiu os conselhos da princesa. Assim, depois de acabar com o monstro, encontrou a saída seguindo o fio de barbante.

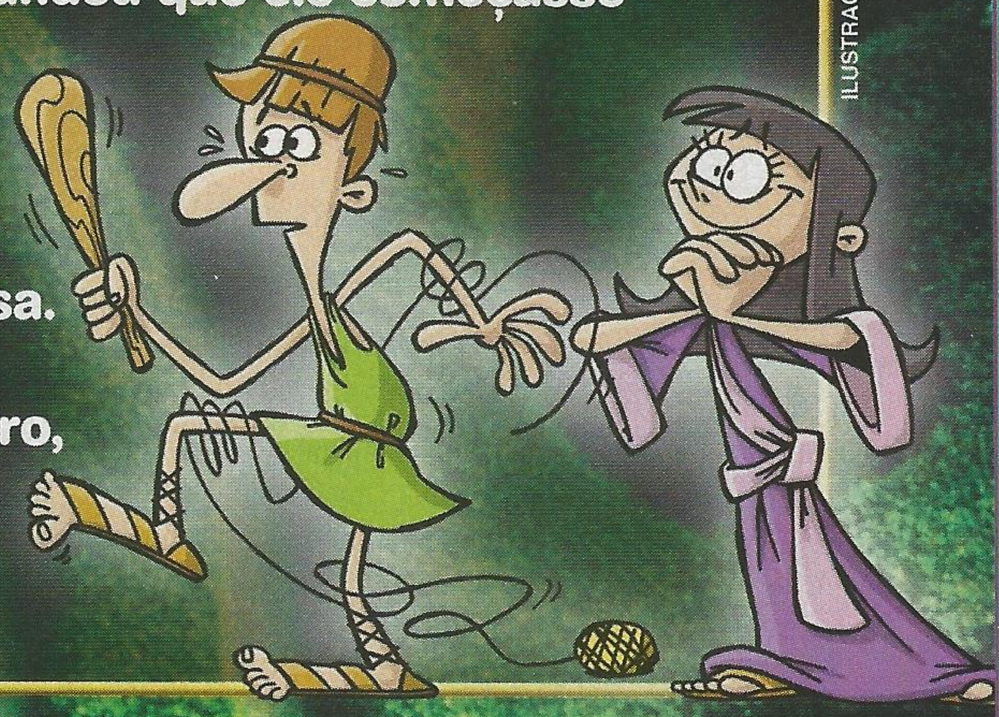


ILUSTRAÇÃO: FÁBIO FIGUEIREDO

PASSATEMPO

LABIRINTO

O explorador precisa chegar à grande esmeralda. Antes, ele tem de pegar todos os anéis e também a tocha para se defender da enorme serpente. Tudo isso sem passar duas vezes pelo mesmo lugar.

SANDER

Resposta na página 42.

GAMES

IRADO!

Só você pode ajudar o Taz a voltar para casa.

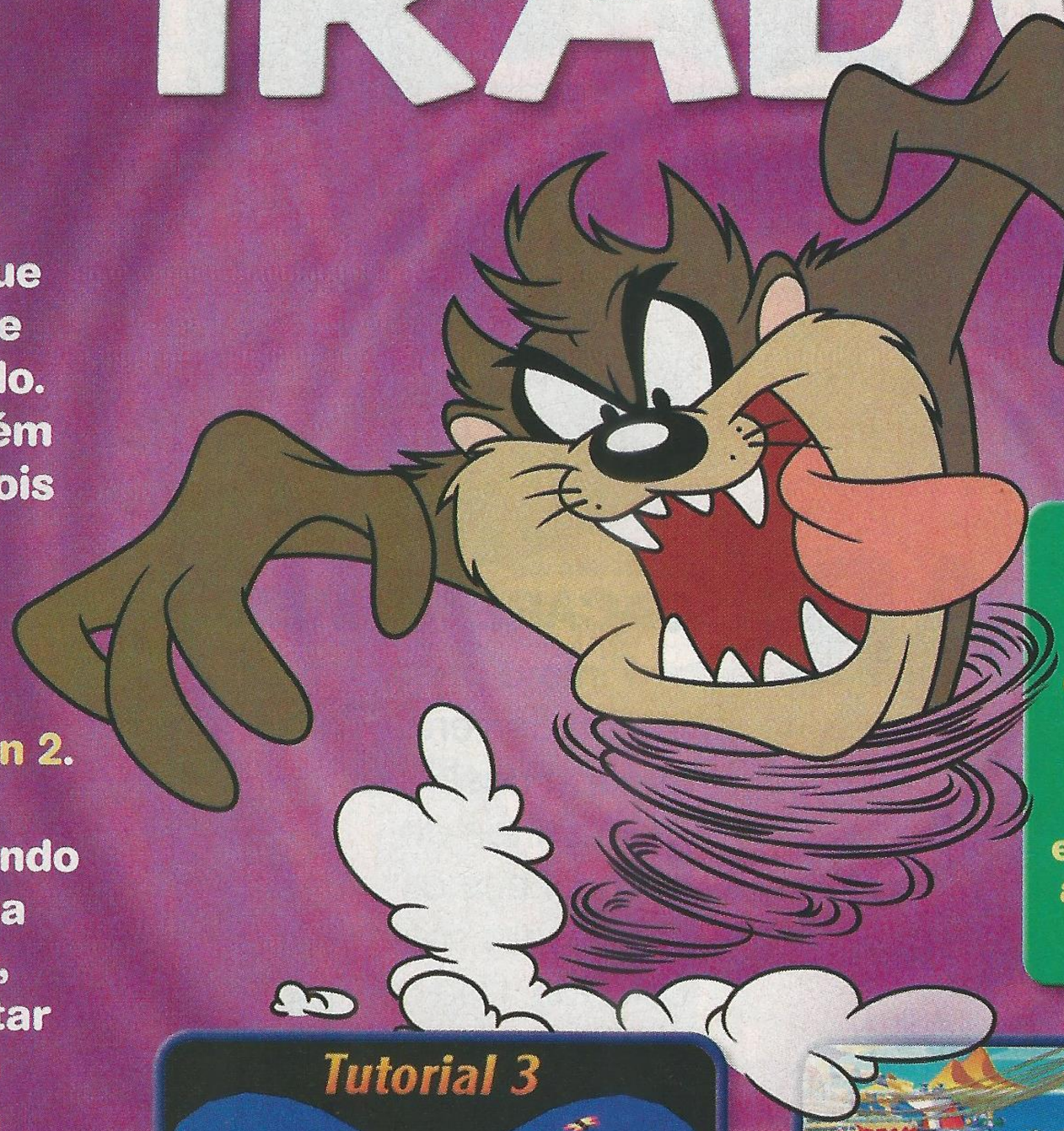
Todo mundo sabe que o Taz não é exatamente um cara bem-humorado. Imagine então se alguém decidem prendê-lo... Pois é isso o que acontece no game **Taz Wanted**, que foi lançado para **computadores**, **GameCube** e **Playstation 2**.

A aventura começa com o Eufrazino querendo transformar a Tasmânia em um parque. Só que, para isso, tem de afastar o Taz, que é capturado e enviado para um zôo do outro lado do mundo!

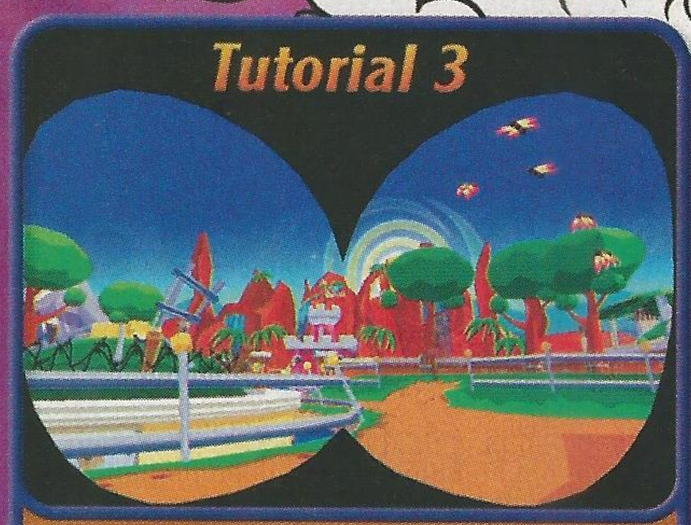
Taz não precisa de muito esforço para se libertar, mas o caminho para casa não é tão fácil. Eufrazino espalhou cartazes de "procurado" e os caçadores de Taz estão alertas.

No meio da confusão, você assume o controle do Taz e tem de chegar em casa. Aproveite as habilidades especiais de personagem, como andar na ponta dos pés, engolir e cuspir coisas e rodopiar.

Fique ligado nos detalhes para liberar novidades. Depois de comer 100 sanduíches, por exemplo, você habilita um bônus no menu.



Configuração mínima:
Pentium 3 ou equivalente, Windows 98, 64 MB de memória ram e placa de vídeo aceleradora 3D com 16MB



A primeira fase traz tutoriais que ensinam a comandar o Taz.

Taz detesta água! Utilize os barcos para chegar em terra firme.

Nas cabines telefônicas, você troca de roupa e ganha novos poderes.

Para passar de fase, você tem de encontrar sete cartazes.

DIVULGAÇÃO

FAZENDO ARTE

IDÉIAS QUE VÃO PEGAR

Veja dicas de enfeites legais feitos com prendedores de roupas e invente outros bichos.

DÁLMATA

Você vai precisar de:

- 4 **prendedores de roupas**
- tinta **guache** branca, preta e azul
- **feltro** preto
- **massinha** preta

FOTOS: VICTOR ALMEIDA

1 Pinte os prendedores de branco e deixe secar. Faça as pintas pretas com um pincel fino.

2 Una os prendedores como na foto, formando o corpo do cachorro. Pinte os olhos.

3 Corte uma tira de feltro e cole-a na cabeça do cão, fazendo as orelhas.

4 Modele o focinho e as patas com massinha. Coloque um lápis ou caneta na boca dele.

JACARÉ NA MESA

Pinte o pregador inteiro de verde. Deixe secar e desenhe os detalhes do corpo. Faça os olhos com cola colorida. Use-o como porta-guardanapos.

BORBOLETA MENSAGEIRA

Você vai precisar de:

- 1 **prendedor de roupas**
- **colas** e **tintas** coloridas
- **papel crepom** colorido
- 1 **ímã**

1 Pinte todo o prendedor e deixe secar bem.

2 Faça pintinhas com a cola colorida. Use dois pingos de cola branca para os olhos. Deixe secar e depois use cola preta para fazer os olhinhos.

3 Recorte dois retângulos, de cores e tamanhos diferentes. O maior deve ter 19 cm x 13 cm e o menor, 17cm x 8 cm. Arredonde as pontas do retângulo maior com a tesoura. Junte os dois pedaços de crepom e cole-os no meio do prendedor.

4 Cole um ímã na parte de trás do prendedor.

5 Faça as antenas com rolinhos de crepom e cole na parte interna.

6 Deixe secar bem e coloque para segurar recados ou fotos na geladeira.

SCOOBY-DOO em COMO PASSEI MINHAS FÉRIAS DE INVERNO

SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 HANNA-BARBERA.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

PRA MIM CHEGA DE PIZZA, SCOOBY.

TÔ GUARDANDO LUGAR PRO PERU DO JANTAR DE AMANHÃ!

DE MANHÃ...

RING! RING!

HORA DE ACORDAR! VOU PÔR A CAMISETA...

...AS CALÇAS...

...AS MEIAS...

...MEU SAPATO DIREITO...

EPA! CADÊ O OUTRO PÉ?

SE EU NÃO SEI ONDE ELE ESTÁ E VOCÊ TAMBÉM NÃO SABE, ENTÃO...

EI, QUEM FEZ ESSE BARULHO?

UUUUUUU!

D-DEVE SER UM F-FANTASMA!

UUUUU!

SE A TURMA ESTIVESSE AQUI, DESVENDARIA O CASO RAPIDINHO.

UUUUUUUUU!

"A GENTE SEGUIRIA O FANTASMA..."

"...E DESCOBRIRIA QUE ELE INVADE CASAS EM BUSCA DE SAPATOS!"

"ELE ENTRARIA NUM ARMAZÉM."

"ESPIANDO PELA JANELA, VERÍAMOS PILHAS E PILHAS DE CALÇADOS..."

"...E OUVIRÍAMOS OS VILÕES."

BOM TRABALHO! AGORA TEMOS TODOS OS SAPATOS ESQUERDOS DA CIDADE!

NOSSO PLANO É UM SUCESSO! VAMOS EXIGIR CEM MIL PRATAS DE RESGATE... OU QUEIMAREMOS OS CALÇADOS!

MANDAREI A MENSAGEM PRO PREFEITO AMANHÃ. AGORA, VAMOS PRA CASA.

QUEM FARIA ALGO TÃO SINISTRO? TEMOS DE DESMASCARÁ-LOS!

VÃO ATRÁS DELES ENQUANTO EU CHAMO A POLÍCIA!

GLUP!

FORAM PRA UMA CASA PARECIDA COM A MINHA!

OH-OH! ELES SÃO OS MEUS PAIS!

MÃE! PAI! POR QUE FIZERAM ISSO?

SENTE-SE, FILHO! VOCÊ SABE DEMAIS!

O-OH! OS TIRAS!

UUUÓÓÓ! UUUÓÓÓ!

ABRAM A PORTA, VOCÊS DOIS! CONSIDEREM-SE PRESOS!

TUNC! TUNC!

É UMA PENA QUE AS COISAS TENHAM DE ACABAR ASSIM!

NÃO TÃO DEPRESSA, PESSOAL!

ORA, É O SIMPÁTICO CASAL SILVA, DA QUITANDA!

MAS... POR QUÊ?

TODOS ESTAVAM FELIZES DEMAIS, ANDANDO COM SEUS SAPATOS!

E NÓS TRABALHANDO O DIA INTEIRO SEM PODER PASSEAR! POR ISSO PEGAMOS OS CALÇADOS!

O GOLPE DEU CERTO... ATÉ APARECEREM ESSES GAROTOS METIDOS!

CHEGA! TENHO DE EVITAR ESSA TRAGÉDIA!

VOCÊS NÃO SÃO MEUS PAIS, SEUS... IMPOSTORES!

AI!

UI!

NÃO BANQUEM OS INOCENTES! SEI TUDO SOBRE OS SAPATOS!

?

SCOOBY! ONDE ACHOU ISSO?

OLHA!

NUMA CAIXA DE PIZZA? E O FANTASMA QUE A GENTE OUVIU?

DEVE TER SIDO O RADIADOR DO CARRO!

VOCÊ SEMPRE APRONTA QUANDO NOS VISITA, FILHO!

TOC! TOC!

AH, JÁ IA ESQUECENDO... TEMOS CONVIDADOS PRO JANTAR!

SALSICHA, CUMPRIMENTE OS SILVA, DA QUITANDA!

VENHA, SCOOBY! TEMOS DE REUNIR A TURMA E DETER ESSE CASAL ANTES QUE SEJA TARDE!

AAARGH!

O QUE HÁ COM ELES?

TSC! VOCÊ SABE COMO OS JOVENS TÊM IMAGINAÇÃO...

HÁ! HÁ! HÁ! HA! HA! HA!

FIM

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

SANDER

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8° andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Por que o dinheiro vive sentado?
Porque mora no banco.
Arthur Casal De Rey, 7 anos
São José dos Campos – SP

Por que a equipe de tiros sempre leva um sapo para as Olimpíadas?
Porque ele sempre acerta na mosca!
Marina Pereira
Brasília – DF

Não tem boca, mas mastiga. Come muito e nunca engorda. Corta e fura, mas nunca briga. Quem é?
A tesoura.
Vinícius Correia Pinto, 9 anos
Paciência – RJ

O que o tapete disse para a mesa?
Você só sabe pisar em mim.
Lúcia, 4 anos
São Paulo – SP

Qual é o brinquedo preferido dos macacos?
O mico pião dourado.
Diego Fonseca Vianna, 10 anos
Manaus – AM

Tem asas, mas não é pássaro. Pisca, mas não é olho. Quem é?
O vaga-lume.
Guilherme, 7 anos
Belo Horizonte – MG

O que é um pontinho branco no baralho de um médico?
Ás pirina (aspirina).
Gustavo Ambrósio, 8 anos
São Paulo – SP

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari
Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórter: Luciana Zenti
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Eduardo Perácio (revisão), Fabrício Miranda (designer), Nelson Alves Júnior (game) e Tatiana Penido (texto)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação:** Susana Camargo **Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Gerente de Planejamento e Processos:** Auro Iasi **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 190, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828
Av. Nações Unidas, 7221 - 6ª andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

A turma está aproveitando o dia de sol na piscina e cinco bichos resolveram se divertir também. Você consegue descobrir quais são?

Resposta na página 42.

ALEXANDER

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar
São Paulo SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

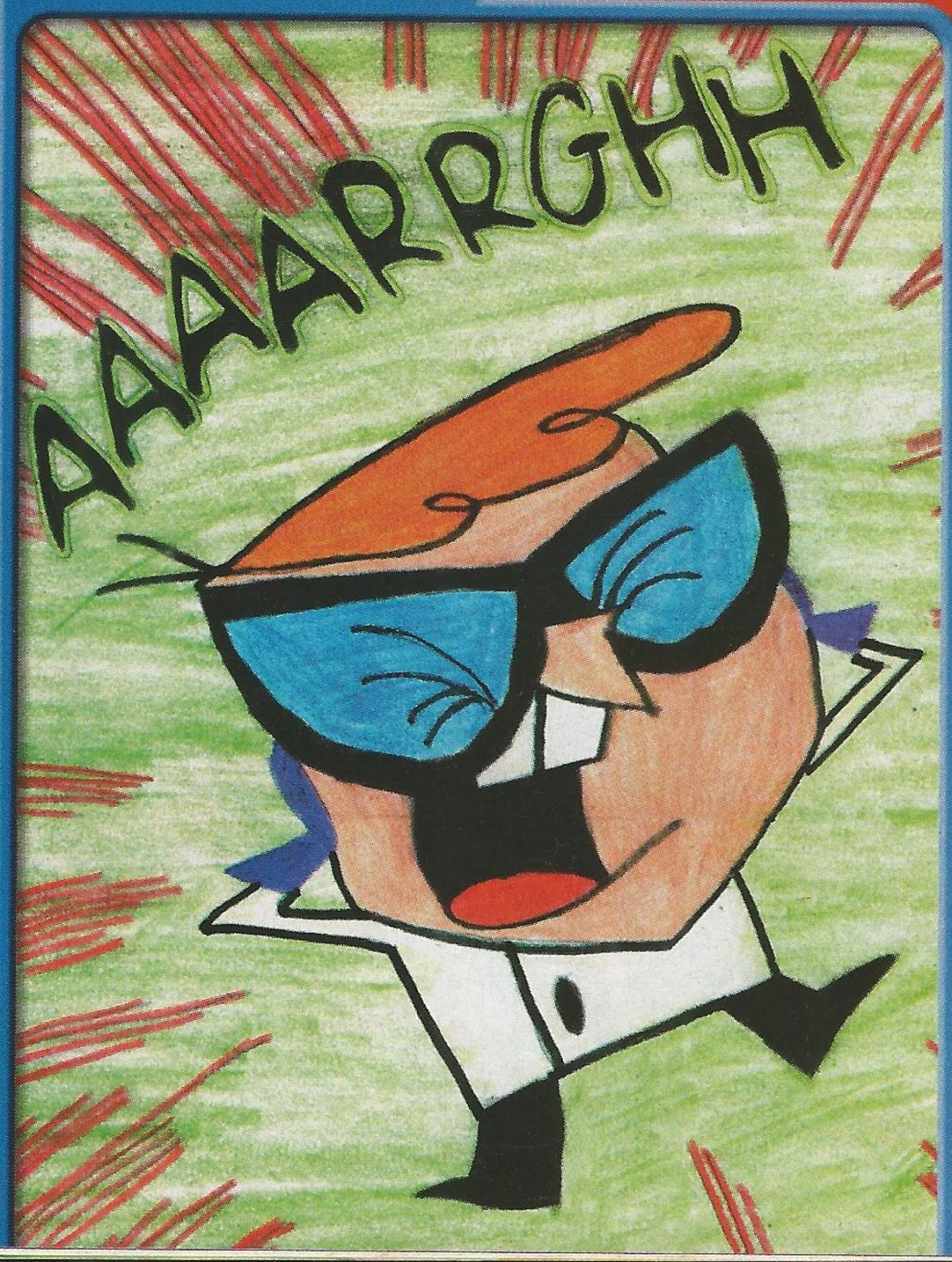
Os irmãos Paulo, de 7 anos, e Letícia, de 10 anos, vão sempre ao cinema.
SÃO PAULO – SP

O Tomas Barreto, de 7 anos, usa este cachecol porque é fã do Harry Potter.
SÃO PAULO – SP

Apesar de o Salsicha ser muito comilão, eu sou fã dele.
FLÁVIA PAIVA, 9 ANOS
FORTALEZA – CE

Oi, turma! Gosto muito da seção *Fazendo Arte* e queria que vocês publicassem sempre matérias que ajudassem nas pesquisas de escola.
CAROLINA SILVA, 9 ANOS
RIO DE JANEIRO – RJ

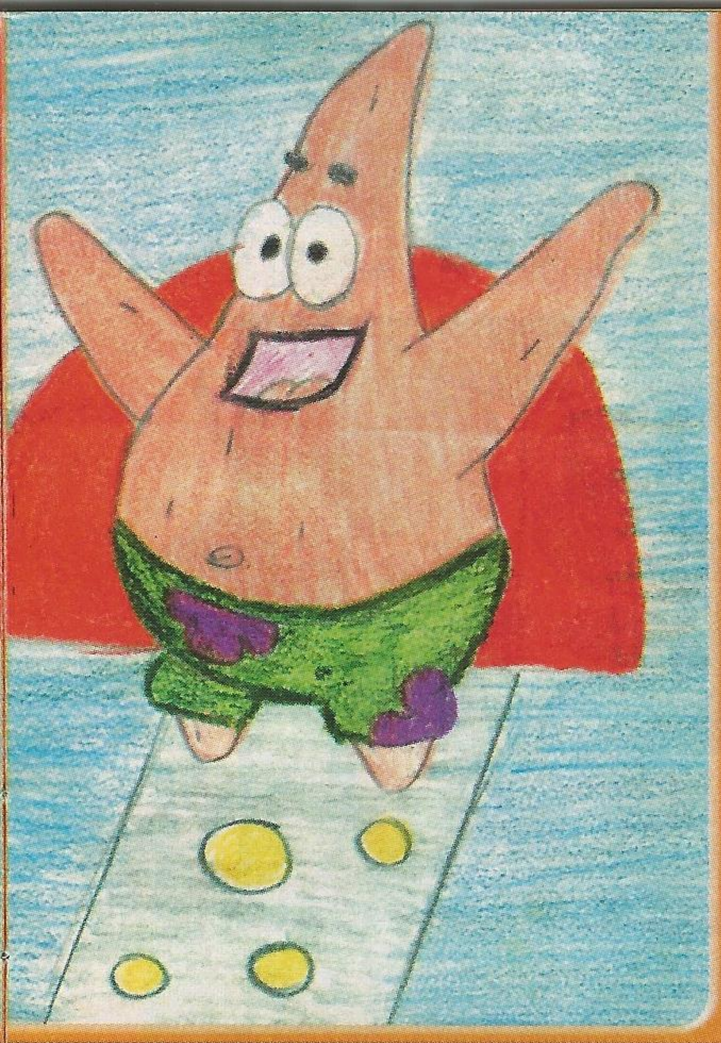
O Dexter é o personagem favorito da Nayara Souza, de 11 anos.
SÃO PAULO – SP



Ensinem, no *Mão na Massa*, receitas da Itália e da França.
AMANDA RODRIGUES
CAMPO GRANDE – MS

O Dino feito pelo Rogério Dutra, de 6 anos, ficou perfeito.
MONTENEGRO – RS

O Gaguinho foi feito pelo Paulo, que quer um *Cadê?* dentro do laboratório do Dexter.
MAIRIPORÃ – SP



A Ana Luísa Cavalcante, de 9 anos, adora passear no parque.

CAMPINAS – SP

O Rodrigo curte o Bob Esponja e fez o Patrick Estrela.

TIMBÓ – SC

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal da RECREIO!
Eu queria matérias sobre música, basquete e aventura. Ficariam show!
Guilherme V. Machado

Olá!
Por que vocês não fazem uma matéria sobre Yu-Gi-Oh!, falando das cartas novas? Eu curto muito a RECREIO.
Jivago, 9 anos
TAQUARITINGA DO NORTE – PE

A Letícia Leroy, de 11 anos, mandou este palhaço que ela mesma criou.

BELO HORIZONTE – MG

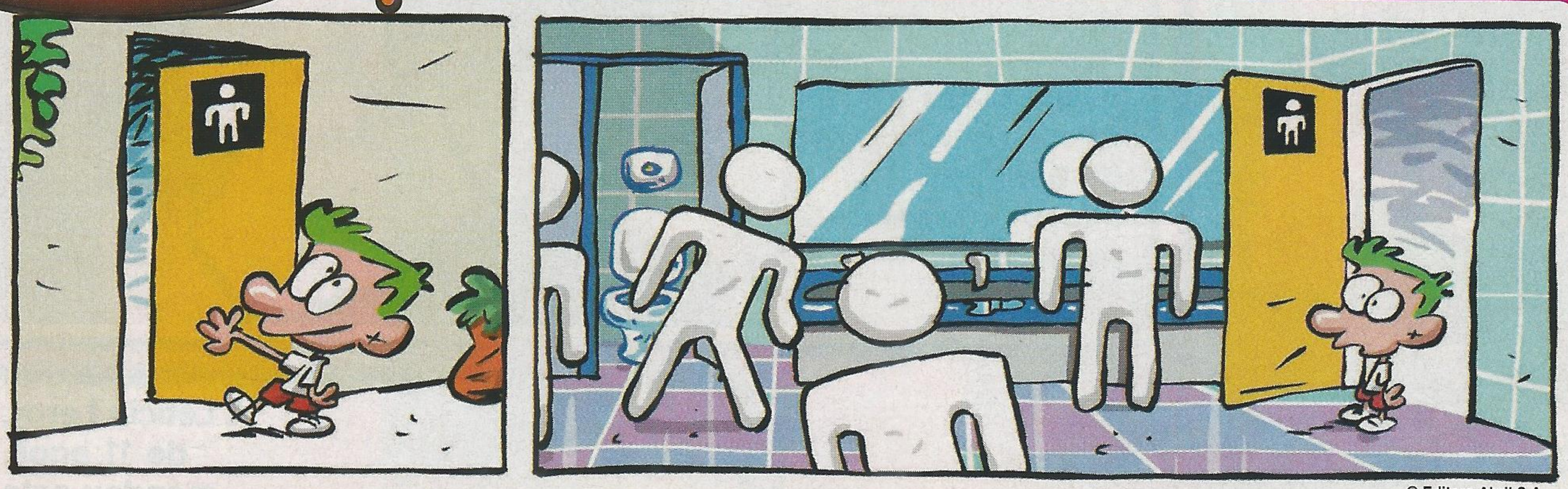
Por favor, voltem com o *Desafio* e falem mais sobre os dinos.
MATHEUS SANCHES, 9 ANOS
INDAIATUBA – SP

Este Pooh foi feito pela Ana Paula Rocha, de 8 anos.

CARLINDA – MT

Animatiras

TIRINHAS!



© Editora Abril S.A.

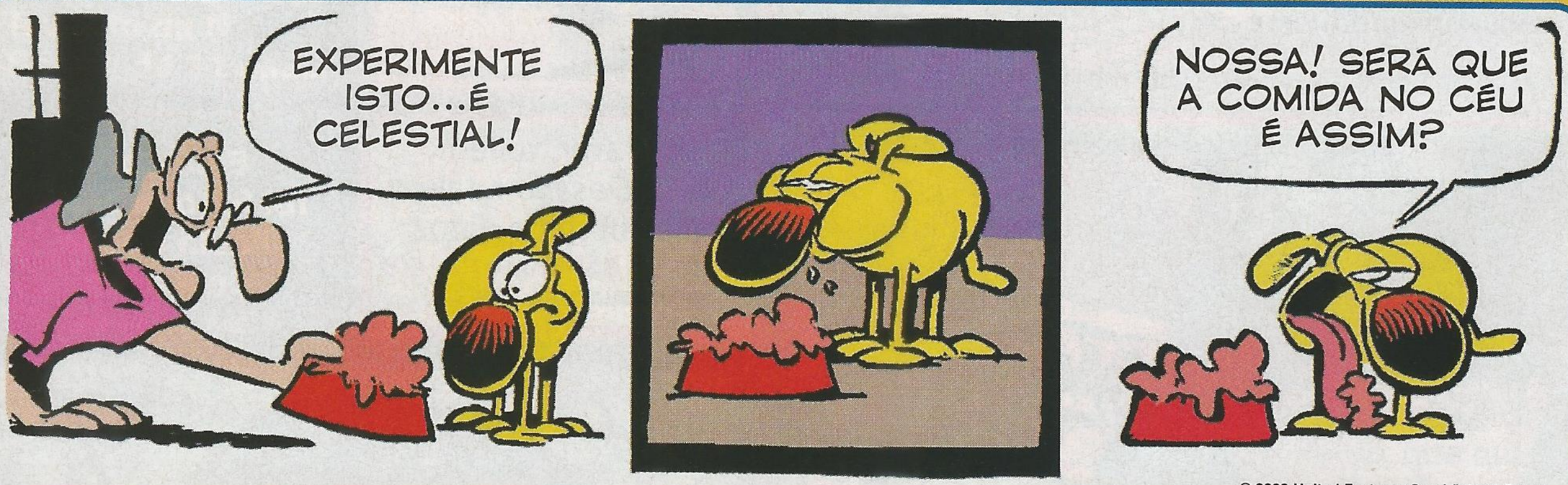
por **Jean Galvão**

Bichos

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Patrick MacDonnel**

Mamãe Ganso

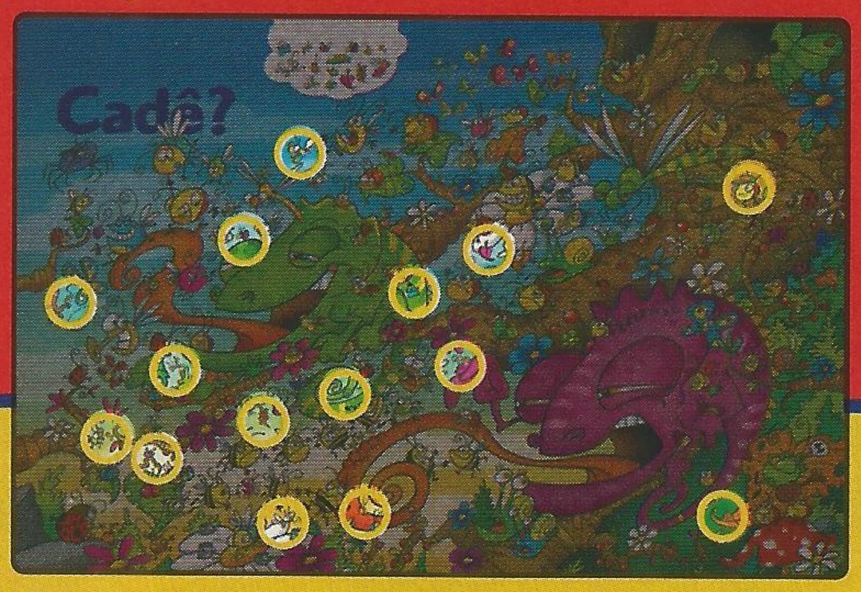


© 2003 United Features Synd./Interc. Press

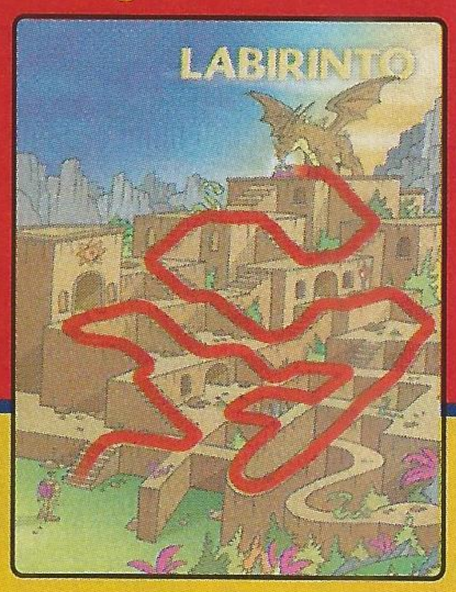
por **Mike Peters**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

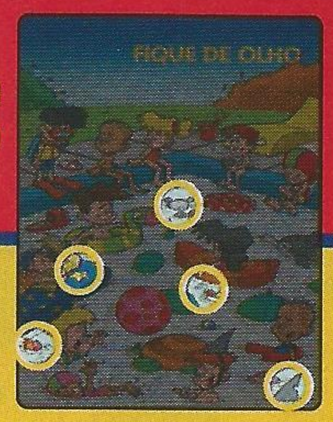


Página 26



Página 37

Página 39



Tem RECREIO na rede!

RECREIO ONLINE

Esta semana:

SCOOBY-DOOBY-DOO!
Saiba mais sobre a nova série de desenhos dessa turma.

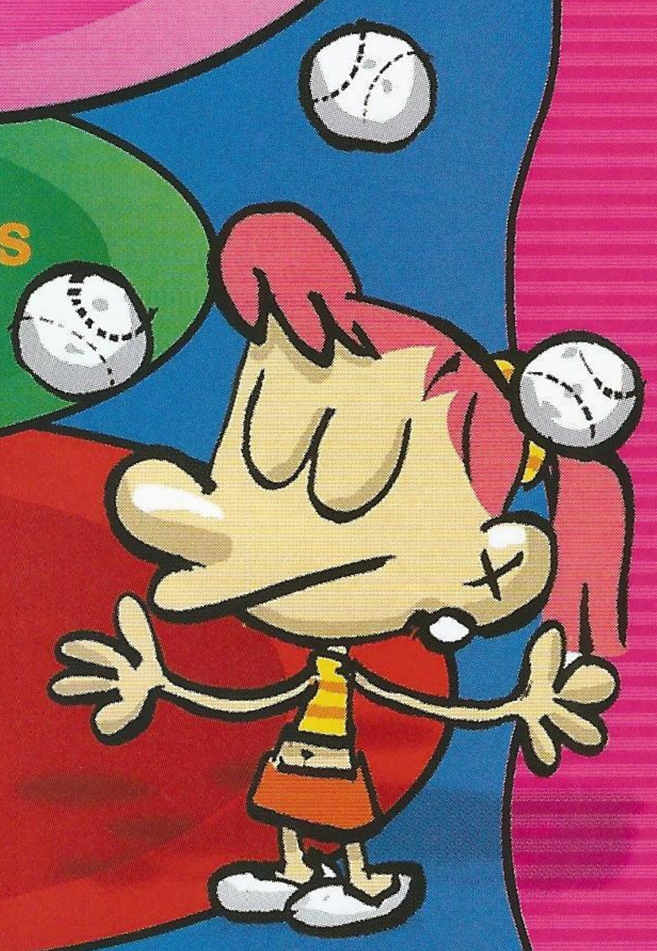
ROCK ANIMAL

TRILHA DO TESOURO
Você já descobriu a relíquia desta semana? Mãos ao mouse e fique por dentro!

PODE ENTRAR
Clique em **BICHOS** e visite a toca do texugo.

BRINQUE DE DETETIVE
Teste sua habilidade para resolver mistérios.

ENCARE ESSE DESAFIO
Veja um show de malabarismo e aprenda jogadas incríveis.



e mais...

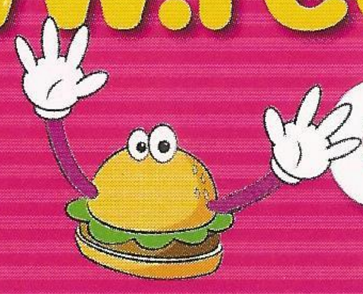
Jogos

Piadas

Horóscopo

Testes

www.recreionline.com.br



O seu site!

Se liga no desenho mais irado da Galáxia.

Na BAND 21h30

Assista de 2ª a sábado. E domingo, 1 e meia da tarde, especial de 60 minutos.